



# 인세인 SCP 요약

inSANE SCP summary

## 스트레스 (196p)

「스트레스」라고 쓰인 핸드아웃에 대해 조사판정을 하면 판정 전에 【광기】를 1장 획득한다.

## 진척 (202p, 208p)

초기 【진척】은 2점.

리포트에 【비밀】을 1개 제출할 때마다 【진척】 1점을 획득.

【진척】을 소비해서 재단의 지원을 사용할 수 있다.

【진척】을 보유한 상태로 세션이 끝나면 공적점이 된다.

## 재단의 지원

### • A등급 기억 소거 (208p)

행동완료가 되지 않는다. 【진척】 0~3점 소비.  
주변 주민 등의 단기 기억을 지운다.

### • 보안 인가 등급 상승 (209p)

행동완료가 되지 않는다. 【진척】 3~4점 소비.  
보안 인가 등급을 높인다.

### • 아이템 지급 (209p)

행동완료가 되지 않는다. 【진척】 1점 이상 소비.  
임의의 아이템을 받는다.

### • 직원 총원 (210p)

행동완료가 되지 않는다. 사이클이 끝날 때 마스터 장면 발생. 【진척】 1~5점 소비.  
사망한 PC 대신 새로운 PC를 제작할 수 있다.

### • 기술자 파견 (210p)

행동완료가 되지 않는다. 【진척】 1점 소비.  
특기를 하나 습득하고 있는 협력적인 NPC가 등장한다.

### • 격리 전문가 파견 (211p)

행동완료가 되지 않는다. 【진척】 2점 소비.  
정보재해 또는 SCP 객체를 안전하게 취급하거나 무력화할 때의 판정에 +1의 수정을 적용하는 협력적인 NPC가 등장한다.

### • 보안 담당관 파견 (211p)

행동완료가 되지 않는다. 【진척】 2점 소비.  
PC 1명의 【생명력】과 공격의 대미지를 2점 증가시키는 협력적인 NPC가 등장한다.  
PC가 2점 이상의 대미지를 일으키면 이 NPC는 사망한다.

## 사망 (197p)

【생명력】이 0이 된 캐릭터는 사망한다. 사망한 시점에서 현재화하지 않은 【광기】는 파기한다.  
사망한 PC의 핸드아웃은 남는다.

## 리포트 (202p)

메인 페이지의 각 사이클이 끝날 때 캐릭터가 입수한 【비밀】은 리포트로 제출된다.

리포트에 있는 정보는 보안 인가 2등급 이상의 PC라면 모두 입수한 것으로 간주한다. 【비밀】을 리포트로 입수했을 때는 쇼크를 받지 않는다.

보안 인가 3등급 이상이 필요한 정보가 리포트에 적혀 있을 때도 있다.

## 재단의 지원 2

### • 전술반 파견 (212p)

행동완료가 된다. 【진척】 4점 소비.  
PC 전원에게 보안 담당관의 효과가 적용된다.

### • 전투부대 파견 (213p)

행동완료가 된다. 마스터 장면이 발생한다. 【진척】 6점 소비.  
협력적인 전투부대가 등장한다.  
전투부대가 등장한 장면에서 전투가 발생했다면 아래의 효과 중 하나를 선택할 수 있다.

A: 전투가 끝날 때까지 에너지 전원의 회피판정에 -2의 수정을 적용한다.

B: 전투가 끝날 때까지 PC 전원이 입히는 대미지가 1D6 증가한다.

C: 에너지 전원은 첫 라운드에 행동을 할 수 없다.

### • 커버 스토리 (214p)

행동완료가 된다. 【진척】 3점 소비.  
불리한 목적담을 봉쇄하는 소문을 유포한다.

## 직원 총원 (215p)

추가로 소비한 【진척】 1점당 아래의 효과 중 하나가 발생한다. 각각의 효과는 2회까지 누적된다.

• 【생명력】의 현재치와 최대치가 1 증가

• 아이템의 수가 1개 늘어난다.